no.652
2002年 2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 2002

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2−2−1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

添付ファイルによる著作権侵害主張した

コーエー敗訴

最高裁、1−2審の判決を支持

㈱光栄（コーエー、本社横浜、小松清志社長）が㈱技術評論社（本社東京、片岡巌社長）を相手どり、技術評論社発行の書籍に添付されたプログラムが光栄の著作権を侵害したとして出版差し止めなどを求めていた訴訟で、最高裁判所は十二月二十一日、訴えを退けた一審と二審の判決を支持して上告を棄却。光栄の敗訴が確定した。

光栄は九二年二月、PCゲームソフト「三国志Ⅲ」を創作、著作権を持っているが、技術評論社が九三年二月に発行した書籍「三国志Ⅲ非公式ガイドブック」に技術評論社によるファイル「ORGED」が収納されたフロッピーディスクが添付されていた。

「三国志Ⅲ」は約五百名の登場人物を設定、それぞれ六つの要素の能力値を与えており、さらに六十八名の登場人物をユーザーが追加し、それぞれの能力値を設定できる。また、同ゲームに含まれるファイル「NBDATA」により、追加分の能力値は一から百までと制限されていた。しかし「ORGED」を使えば百を超える能力値を設定できることから、著作物を改変させる行為であるとして光栄は訴えを起こした。

光栄は当初、技術評論社に対する仮処分を申請したが、それが認められなかったことから民事本訴を起こした。地裁段階では、「ORGED」がデータ入力ツールであり、直接・間接を問わずゲームのプログラムを改変するものではないことについて争わなかったが、高裁段階で光栄はこれも争点とした。

東京地裁は九五年七月十四日に判決を下し、「三国志Ⅲ」で展開されるストーリーはプログラムの著作物とは言えず、「NBDATA」もデータであってプログラムの著作物ではないので、「ORGED」を使って、「NBDATA」に百を越える能力値を書き込むことも改変行為とはならないとして、光栄の訴えを退けた。光栄は控訴した。

東京高裁判決は九九年三月十八日に言い渡され、「NBDATA」はプログラム著作物でなく、それに代わる「ORGED」を使ったところで、「三国志Ⅲ」がどのように具体的に改変されるかという事実は示されていない以上、著作物改変は認められない──として光栄の訴えを退けた。

光栄はまた視覚的表現の観点から映画の著作物であると主張したが、高裁判決では、「三国志Ⅲ」はシミュレーションソフトであり、静止画の前で思考に専念されるよう開発されたもので、映像の流れを楽しむという映画の著作物に該当しない、との判断を示した。これはTVゲームは一般に視聴覚著作物であるが、動きのないゲームについては映画の著作物に当たらないとするもので、注目される。

光栄はさらに上告したが、最高裁第二小法廷は十二月二十一日、上告理由が民事訴訟法で定める理由になっていないとして上告を棄却。高裁判決で確定した。

「三国志Ⅲ」訴訟判決は、メモリカードによりゲームの展開を最強にするとして著作物の同一性侵害が認められた「ときめきメモリアル」訴訟事件と、対照的な内容になっている。「ときめきメモリアル」事件では、プログラム改変はなく、セーブされるデータの代わりに最強のデータを用意するもので、何を改変するのか、だれが改変するのかなど疑問点が多いままだが、メーカー側が勝訴した。ただし高裁、最高裁での「ときめきメモリアル」判決についても批判がある。

またTVゲームの「映画の著作物」についての裁判所の認識もかつてのような段階にとどまらず深まっていることから、現在最高裁で審理されている中古ソフトの「頒布権」訴訟にも反映されることになる、と見られている。

SCE「PS2」

韓国へも初進出

ソニー、第3・四半期決算

ソニー㈱（本社東京、出井伸之会長兼CEO）は一月二十五日、第三・四半期（十−十二月期）連結決算を発表。子会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）が担当するゲーム部門は「PS2」が大きく伸ばしたが、「PS」は後退したことが分かった。

第三・四半期のゲーム部門の売上高は前年同期比六二・九%増の三千八百三十一億五千九百万円で、営業利益は六百六十四億千万円（前年同期は百三十九億四千四百万円の赤字）。第二・四半期から黒字転換しており、順調に収益を伸ばした。

第三・四半期では、日米欧の各市場で「PS2」本体とゲームソフトの出荷が増えたが、「PSone」本体とゲームソフトは減少してきている。

「PS」「PSone」本体は百三万台（三百六十九万台）、「PS2」本体は五百四十二万台（二百八十八万台）出荷した。累計出荷台数は前者が八千九百二十九万台、後者が二千四百九十九万台。

ゲームソフト出荷数は「PS」用が三千八百万枚（五千四百万枚）で累計八億四千万枚。「PS2」用が五千二百七十万枚（千六百九十万枚）で累計一億二千五百二十万枚になった（他社製ソフトウェア含む）。

SCEでは昨年十一月末に「PS2」本体価格を、三万五千円から二万九千八百円に値下げしており、普及にはずみがついている。

また東南アジアへも「PS2」輸出を開始しており、家庭用市場のなかった韓国へも進出することになった。うち香港、シンガポール、マレーシア、タイでは〇一年十二月十三日から発売、台湾では一月二十四日から発売した。韓国では二月二十二日から出荷する予定。

韓国ではこのため、現地に完全子会社としてSCEコリア社（SCEK、本社ソウル、ユン・ヨーウル社長）を十二月三日に設立した。韓国ではこれまで家庭用TVゲーム機が正式になかったが、初めて導入される予定。

MS社「Xbox」

価格は34800円に

ハードディスク、LAN端子付きで割安

マイクロソフト㈱（本社東京、阿多親市社長）は一月十一日、日本で二月二十二日発売予定の家庭用TVゲーム機「Xbox」の価格を三万四千八百円と発表した。同時発売のゲームソフト、周辺機器についても明らかにした。

「Xbox」は本体と一個の操作盤、AVケーブル、電源コードがセットになって出荷される。

米国では昨年十一月十五日、「PS2」と同じ二百九十九ドルで発売。十二月までに約百五十万台を出荷したとしている。

「Xbox」はブロードバンド（BB）時代のオンラインサービスに対応し、ハードディスク（最大容量など不明）を内蔵、ネットワーク機能を備えていることから、「PS2」（昨年十一月下旬、二万九千八百円に値下げした）に比べても割安になるとされている。

同時発売のゲームソフトは、「ねずみくす」などマイクロソフトから三作、「エアフォースデルタⅡ」などコナミから三作と、六社各一作の計八社十二タイトル。これはカプコン「幻魔鬼武者」、セガ社「ジェットセットラジオフューチャー」、テクモ「デッド・オア・アライブ3」などが含まれている。価格は標準六千八百円。また三月末までには二十二タイトルに増える予定。DVDに記録されている。

周辺機器では、専用のメモリーユニット（三千五百円）、DVDビデオ再生キット（三千八百円）、コンポーネントAVパック（三千円）など用意される予定。うちAVパックはハイビジョンテレビとドルビーデジタル5・1chに対応しており、高解像画像と立体音響が楽しめる。

LANポート付きでインターネット対応となる「Xbox」は、マイクロソフトのポータルサイトMSNなどと直結できるほか、オンライン（ネットワーク）ゲームも楽しめることになる。しかし具体的なネットワークゲーム、オンラインサービスとなると、まだ何も示されていない。とりあえずゲーム専用機としての実績を固める段階にあると言える。

マイクロソフトは「Xbox」発売記念として、日本向け特別仕様モデル「Xboxスペシャルエディション」を5万台限定で、2月22日に発売する。標準機が黒いボックスなのに対して、黒い半透明のスケルトン仕上げになっているほか、コンポーネントAVパック同梱で、標準機より5,000円高い39,800円で出荷される。

「手塚治虫ワールド」

計画を大幅縮小

資金難で内容も変更に

神奈川県川崎市の臨海部にテーマパーク「手塚治虫ワールド」の建設を検討している事業体、㈱手塚ワールド企画（本社川崎市、杉本功社長）は十二月二十八日、事業計画を大幅に縮小したと発表した。

これは資金調達や事業の中核となる企業の誘致などが難航していることから、基本計画を全面的に見直したもの。敷地面積は従来計画の三十八ヘクタールを約二十ヘクタールに、総事業費千八百億円を約六百四十億円に縮小した。これに伴い年間入園者数の予測も八百万人から四百万人に、一人当たりの消費額を九千円から六千五百円に下方修正した。

パークの内容も全面的に変更した。手塚治虫のキャラクターを生かしたものではなく、サイエンス、ロボット、地球環境の三つをテーマに先端技術を駆使した展示やアトラクションにより、未来の人間社会と地球に対する手塚治虫のメッセージを伝えるという教育型テーマパークに見直した。またパークの名称も白紙に戻して再検討する予定。

3協会新年会で柿原氏

リデムプションへ努力

山田会長は、努力して勝ち組めざす

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）による三協会合同の新春賀詞交歓会が一月十一日、東京の赤坂プリンスホテルで開かれ、主催者によると前回の二百十名とほぼ同じ二百二十三名（他に招待客二十名）が参加した。

この合同新年会は八六年以来恒例のもので、パーティー券方式（一人一万円）で運営。今回はJAMMAが担当した。

JAMMAの柿原彬人会長が挨拶、「正月のロケの売り上げはまあまあで、悲観するようなようすではなかったので、業界はかつての大変な状況を脱し、底固めしたのではないか。それにつけても、良い機械を考案していかねばならない。業務用は競争から質の時代に移りつつある。どこでも同じ機械が並んでいる中で、楽しい雰囲気を提供するサービス、ソフトが重要な時代になってきている。その中で市場に残る者、退場を余儀なくされる者が出てくる。少子化の問題もあり大変な時代になるが、そう悲観することもない。生き残った企業には夢がよみがえってくる。当社も三十六年間のAMビジネスで右肩上がりでやってきたが、それでも山や谷を経験してきた。しかし子どもが少なくなり、遊びが多様化してきた。携帯電話にも遊びが採り入れられ、通信ゲームの時代に入った。通信ゲームが業務用に応用されるようになると、これまでと違う新しい形の機械も可能になる。またJAMMAでは今年リデムプションを許可してもらう方向で努力していく。米国ではポピュラーだが、日本では規制緩和が言われながらも、七号営業と八号営業の狭間の機械だとして主管官庁は易々とOKしてくれない。これが認可されると、賞品自体が多様化し業界が活気を呈することになる。通信ゲームとリデムプションをJAMMAのテーマに、この一年努力を重ねたい」と述べた。

JAPEAの山田三郎会長は挨拶で、「遊園地業界もTDL、TDS、USJという巨大企業の中で大変厳しい状況にある。しかし、これらの施設とはひと味違った楽しさ、家族団らんの場を提供するため機械メーカー、オペレーターは安全を第一に全力を尽していく。柿原会長のおっしゃるように、勝ち組に残らねばいけない。それぞれが研鑚して国民に心の安らぎ、生活に潤いを与え、社会に貢献するという業界共通の目的をめざして頑張っていきたい」と語った。

三協会会長とJAMMAの中村雅哉名誉会長で鏡開きをした後、乾杯の音頭でAOUの入江昭造会長が、「二月危機、三月危機と言われているが、私はここが景気の底と思っている。これを乗り切り四月になれば景気は良くなると確信している。もう少しの辛抱、互いに頑張りたい」と述べた。

中締めでJAMMAの木村雅三副会長は、「個人の金融資産は百四十兆円ある。その〇・五%でも七兆円になる。国民にもっとお金を使ってもらう雰囲気作りを三団体が力を合わせてやっていきたい」と語った。

三協会会長とも、深刻な不況としながら努力をもとに楽観的見通しを述べたことになる。柿原会長の述べたリデムプションについては警察庁がありえないとしており、それに挑戦したことになる。

3協会新年会で、上の写真は（左から）JAPEA山田会長、JAMMA柿原会長、AOU入江会長、JAMMA中村名誉会長、下は会場

「カプコンVSSNK2」で

ゲーム大会決勝

業務用と家庭用を通じ

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は一月十三日、東京・竹芝のニューピアホールで、TV格闘ゲーム「カプコンVSSNK2・ミリオネアファイティング2001」の全国ゲーム大会決勝戦を開催した。

これは昨年十月から全国各地で行なわれてきた予選を通過したプレイヤー約三百人が集まり、日本一をめざし戦ったもの。

予選は同社直営ゲーム場を含む二百九十店での業務用によるものと、DCとPS2の家庭用ソフトによるネット通信での勝ち抜き戦があり、ゲーム場には一万人、ネットに二千人、計一万二千人以上が参加したという。

決勝大会には予選通過者のほか観客四百人が集まった。大会では業務用のみを使用。予選通過者を八つのブロックに分け、各ブロックで一位となった八人と敗者復活戦での上位二人の計十人で決勝トーナメントを実施。十人のうち七人が東京、三人が大阪から選出されたプレイヤーとなった。

その結果、大貫晋也氏（東京）が優勝し日本一の栄誉に輝き、準優勝は仲宗根祐司氏（同）、三位は沢田純一氏（大阪）となった。上位入賞者にはDVDプレイヤーやウォークマンなどが贈られた。なお優勝した大貫氏は、これまでの同社TVゲーム大会に常に参加し一位あるいは上位に入っている。

会場ではグッズが入った福袋をプレゼントするじゃんけん大会、同社の須藤ゲームプロデューサーのトーク、PS2用新作ソフトの映像紹介などがあり、終了後は同ゲームをフリープレイで来場者に開放した。

カプコン「カプコンvsSNK2」ゲーム大会の決勝のようす

JAPEA、理事会

さらに2社退会

真砂理事の辞任も了承

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は十一月八日、千葉・舞浜のヒルトン東京ベイホテルで第百一回理事会を開いた。真砂光生氏の理事辞任と、真砂工業とサンエースの退会が了承された。理事は一名欠員のままとなる。

改正建築基準法に関する講習会の結果が報告された。同協会が作成した講習会のテキスト「遊戯施設に関する建築基準法施行令等の解説」の配布方法を検討した結果、会員に会費一口につき一冊として口数分の冊数を無料配布することになった。

同協会からの派遣役員だった真砂光生氏の後任として、東京都昇降機安全協議会の理事に森本武彦副会長、㈶埼玉県建築住宅安全協会の理事に酒井三朗事務局長を選任した。

このほか第39回AMショーの結果（中間報告）について報告された。

カプコン

ゲーム場運営を本社に統合

カプコンは一月十五日、完全子会社の㈱カプトロン（本社大阪、初野純孝社長）のゲーム場運営部門をカプコン本社のゲーム場運営部門に統合することを決めた。四月一日付で実施する。

ゲーム場はカプコン運営の二十七店と、カプトロン運営の十二店があり計三十九店をカプコン運営として統合する。カプトロンはこれまでゲーム場運営を主業務にしていたが、知名度が低いためカプコンへの統合となった。ゲーム場運営がなくなるとカプトロンには不動産管理業務だけが残る。

カプトロンは八一年設立の日本カプセルコンピュータが九二年に改称、旧ユニカを吸収したもの。

3協会合同新年会で（左から）サミーの里見治社長、後楽園ロコモティヴの笠井晋副社長、友栄の内田博社長、たつみ娯楽の入江昭造社長、ミッドウェストの中西昭雄社長、アルゼの真鍋勝紀取締役

3協会合同新年会で（左から）ナムコの高木九四郎副社長、セガ社の永井明専務執行役員、ナムコの中村雅哉社長、セガ社の佐藤秀樹社長、ナムコの橘正裕常務

3協会合同新年会で（左から）サノヤス・ヒシノ明昌の山岸雅司部長、エイケイワークスの藤原忠社長、ユウビスの川楠俊太郎会長、サノヤス・ヒシノ明昌の森本武彦常務

AOU近畿地区協

不況克服願って新年会

負けずに明日を信じたい、と川楠氏

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は一月八日、大阪・中津の東洋ホテルで新春賀詞交歓会を開き、これに前回に比べ六・二%少ない百五十一人が参加した。

これは大阪府協を中心に近畿各府県協会の会員が集まって開く新年恒例の行事で、パーティー券（前回と同じ一人二万円）方式で運営された。参加人数は九二年の三百四十七人をピークに年々減少を続けており、前回から会場をそれまでの半分に縮小している。

川楠会長が挨拶、「今年はみずのえうま年で、すべてがうまくいく年とも言われているようだが、現況を見るとそうは思えない。世間では米国同時テロの影響で国内旅行が増え、TDSやUSJが賑わっているが、これが需要を先取りしている状況だとすれば今は良くても先が心配だ。今が悪いと当然不安が続き、良くても悪くても安心する時がないという状況になっている。私は今年六十二歳になるが、百歳までは生きようと思う。あと四十年もあれば、今どん底の会社でも努力次第で優良企業になれるかもしれないと思えば楽しくなる。私どもの業界はかつて経験したことがない不況に襲われているが、負けずに明日があると信じ、まず自分を明るくして仕事に励んでいきたい」と述べた。

来ひんとして竹本直一衆院議員（自民）は、「私はカジノ導入を研究している一人で、カジノでの収益に課す税は福祉目的税としたいと考えている。ただ世界のカジノを視察すると、カジノそのものはあまり儲からないが、周辺の商店や飲食店など関連する業界が潤っており、その意味ではインパクトが強い産業だ。今百二十兆円あると言われる個人金融資産は使い道を用意しないと市場に流れてこない。その使い道のひとつがカジノであり、皆様の業界では魅力あるゲーム機と言える」と語った。

佐藤茂樹前衆院議員（公明）は、「構造改革は日本経済の大手術であり、それに耐え得る体力、つまり景気の下支えもしっかりやっていくべきだと考えている」と述べた。

また古川安雄元大阪府会議員（自民）は、「不景気の中では知恵を出せとよく言われるが、その知恵はちょっとしたことの工夫やアイデアであり無限にある」と語った。

AOUの入江昭造会長は、「AOUキャラ〝ゲーミィ〟と一緒に大黒様が遠くから大きな福袋を背負って近づいてくるという夢を見た。これが現実になることを願う」と述べ、乾杯の音頭をとった。

宴半ばに演歌歌手の美月ユミによる歌唱、恒例のビンゴ抽選会などがあった。最後にAOUの梅原靖三理事が中締めを行なった。

AOU近畿地区協新年会で、左上は川楠俊太郎会長、右上はAOUの入江昭造会長、右は梅原靖三AOU理事、下は会場で乾杯のようす

ナムコ、3年間は

ゲーム開発増強

業務用と家庭用対象に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は開発部門の質的強化を図るため、今後三年間で開発人員を二百四十名増やし八百四十名にすると十二月一日発表した。

これは業務用および家庭用の質の高いTVゲームを迅速に安定供給していくとともに、今後のブロードバンド化社会に対応するネットワークゲームも視野に入れたもので研究開発部門のプログラマー、企画、デザイナーの各スタッフを増やしていく。増員する二百四十名のうち半分を社員、残り半分を中途採用や契約スタッフなど即戦力となる人材を中心に採用する。

なお同社は昨年、開発部門を除く部門の社員を約二百三十人削減しており、「強くあるべき部門をより強くという方針で、企業活動の原動力と言える開発部門の人材を拡充していく」としている。

これらのことを踏まえ中村社長は、若い世代の活躍に期待するとの年頭挨拶を発表した。その内容は次のとおり。

年頭挨拶

時代がいかに変わろうとも「基本理念」は揺るがない。ただ時代の変化は激しく、遊びに対する人々の嗜好を的確にとらえるため、視野広く、視線高く、視点深く、われわれの産業的使命の原点に立ち返り、新しい価値やサービスの創造に果敢に挑戦しよう。また世評に流されず、ネガティヴ思考から脱却しよう。今の日本は経済不況もさることながら、〝心理不況〟が深刻だ。負のスパイラルの呪縛から解き放たれよう。

次の時代のキーワードとして「文化」と「意志」を掲げる。文化への高い志なくして国も人も、そしてわれわれ企業も、発展、信頼はありえない。私は「文化」に「人が人として生きる力、意志」を仮託し、その事業化に挑戦したい。またナムコが二十一世紀産業として飛躍し、成長し続けていくためには、株主に誇りと期待を持っていただける経済体であり、さらに文化体としての志を持つ必要があると確信する。新たな飛躍のため第二の創世紀を担う第二、第三の若い世代の活躍を強く期待したい。

神奈川県協、定時総会

村山会長を再選

役員定数を5名減らし

神奈川県アミューズメント施設営業者協会（村山嘉男会長、会員二十四社）は一月十六日、静岡・熱海のホテルニューアカオで平成十四年度定時総会を開き、役員改選により村山会長を再選した。同総会には委任八社を含む二十三社が出席した。

新入会員として㈱ハローズと㈱若葉商会の二社が紹介された。

総会議案の予決算案、事業報告および計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は十一月「ゲームの日」に恒例のゲーム機出前サービスの実施、東海地区協議会が担当するAOU全国大会に運営スタッフとして協力する、店舗管理者研修会を開く――などを挙げている。予算では全国大会山梨開催に協力するための経費を計上した。

役員改選は任期満了に伴うもの。協会運営の円滑化を図るため役員数を従来より五名減らし八名とした上で、投票による選挙を行なった。新役員態勢は次のとおり。

会長＝村山嘉男氏（㈲東横娯楽）。副会長＝郷原弘薫氏（㈱ナコス）、兵井勝氏（㈱マタハリー）。理事＝三田進氏（㈱三栄）、三木和徳氏（㈱セガ・アミューズメント東京）、山下顕治氏（㈱あつみ）、小林恒春氏（㈱スリーエヌ）、大場哲也氏（㈱ナムコ）。

総会終了後は新年会を兼ねた懇親会が開かれた。

山梨県協、通常総会

会長に畑氏再選

全国大会協力など事業に

山梨県アミューズメント施設営業者協会（畑晴夫会長、会員十社）は二月七日、甲府市内の割烹「満月」で平成十三年度通常総会を開き、役員改選により畑会長を再任した。同総会には九社が出席した。

総会議案の予決算案、事業報告・計画案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では、今年も「山梨ねんりんピック」に協賛して会場にゲーム機を設置、営業し売上げを福祉施設に寄付するほか、東海地区協議会が担当するAOU全国大会への全面協力、会員増強、地域の関係機関とのコミュニケーションを図ることなどを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝畑晴夫氏（㈲ニユースター）。副会長＝山下征士氏（太東商事㈱）、内田治安氏（㈲サンエー企画）、日達健氏（㈱日達遊戯）。会計＝伊藤公仁氏（㈱ナムコ）。監査＝植野茂氏（㈲Eショップ）。

議事終了後、出席メーカーから新製品動向について説明があった。この後、忘年会を兼ねた懇親会が開かれた。

AOU近畿地区協新年会で（左から）カプコンの初野純孝部長、吉田昌稔常務、サミー・アミューズメントの鈴木実社長

AOU近畿地区協新年会で（左から）ナムコの加々見章部長、猿川昭義常務、高井商会の高井一美社長、エトナの中野哲雄社長、ナムコの鈴木登本部長

AOU近畿地区協新年会で（左から）テヅカの手塚明雄社長、日本物産の鳥井末治社長、ユーエス産業の森莞爾社長

3協会合同新年会で（左から）タイトーの河野滉部長、西垣保男社長、こまやの尾上芳郎社長

CESA新年会

今年からTGS年1回

業界団体としての性格を強める

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウエア協会（CESA、上月景正会長）は一月十日、東京全日空ホテルで会員、関係者ら約五百三十人（前回六百五十人）を招いて賀詞交歓会を催した。

冒頭挨拶で上月会長は、「今年も各業界の状況が厳しいと予測する報道が多い中、日経新聞の一－三月期予想では当業界だけ〝お日様〟マークが付けられており、その期待に応えるよう新たな決意で臨みたい。東京ゲームショウ（TGS）はこの種の展示会では世界一と言われるまでになり、この評価を確実なものにするため今年から年一回の開催とすることになった。ゲーム開発について当協会はすでに倫理面での自由規制を実施しているが、携帯電話やネットなど他業種へボーダレスに広がっていく中で、ユーザー層拡大に伴う作品の多様化や表現の自由の確保などのためには見直しが必要で、そのひとつとして年齢によるレイティングの採用を検討中だ。また中古ソフトに関するルール作りやネットカフェでの使用許諾制も検討している。会員資格についても、これまで特別賛助会員扱いだったプラットフォーマー兼ゲームソフトメーカーを希望により正会員とするよう改正した。これで業界団体としての性格が一層強くなるものと思う。当協会は他の分野へのゲームの広がりに伴い、多くの関連産業の参入を歓迎する」と述べた。

来ひんとして経済産業大臣政務官の下地幹郎衆院議員は、「ゲーム産業は今やなくてはならない産業になった。それだけに社会的使命を感じ、責任あるビジネスを推進してほしい。私たちも中古ソフトや著作権問題など勉強しながら、業界発展に協力したい」と語った。

乾杯の音頭でSCEの久多良木健社長は、「昨年米国で相次いで発売されたプラットフォーム（家庭用TVゲーム本体のこと）は出荷分はすべて売り切れ、品不足になるほどの反響があり、十二月だけで当社製品を含め約七百万台も出荷された。これはソフトメーカーにとって大きなビジネスチャンスだ。また国内では昨年はブロードバンド元年と言える年で、今年は本格的サービスが始まると思う。ネットワークの可能性にも挑戦してほしい」と述べた。

中締めで辻本憲三副会長は、「今年は当業界から他の業界へと良い風が吹いていくと思うので、皆さんとともにより良い作品を作っていきたい」と語った。

CESA新年会で、左上はSCEの久多良木健社長、右上はCESAの上月景正会長、右は辻本憲三副会長

特許・実用新案 出願公告・公開
（1月1日～15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

一月七日＝「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びコンピュータ読取可能な記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3244476、10-340560。「ゲーム装置及びゲーム用の演算処理方法」、㈱ナムコ（東京）、3244846、5-48607。「3次元ゲーム装置及びこれを用いたマップ設定方法」、同、3244874、5-169668。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、3245142、12-20463。「フットペダルおよび音楽演奏ゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、3245139、11-360040。「ダンスゲーム装置およびその制御方法、ならびに、ダンスゲームプログラムを記録した可読記録媒体」、同、3245147(早)、12-187689。「油圧サーボコントローラ」、カヤバ工業㈱（東京）、3245226、4-217879。

一月十五日＝「可動体側電動駆動手段への給電装置」、江藤電気㈱（東京）、3247186、5-70422。「的当てゲーム機」、コナミ㈱（東京）、3247333、10-352880。「ゲームシステム」、同、3247354、11-223213。「競走遊戯装置」、アドアーズ㈱（東京）、3247489、5-135908。同、3247490、5-135912。

登録実用新案

一月十一日＝「景品取得ゲーム装置および景品載置台」、㈱バンプレスト（東京）、日本サーボ㈱（東京）、3082954。

特許出願公開

一月八日＝「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、14-793。同、14-805。同、14-806。同、㈱ウエスト・シー（兵庫）、14-802(請)。同、㈱平和（群馬）、14-804(請)。同、ニチテックス㈱（東京）、14-807。同、サミー㈱（東京）、14-810。同、㈱オリンピア（東京）、14-803(請)。「遊技機」、同、14-794(請)。同、14-800(請)。同、㈱日商（東京）、14-798。同、アルゼ㈱（東京）、14-795。同、14-796。同、14-808。同、14-812。同、㈱大一商会（愛知）、14-809。同、㈱平和（群馬）、14-799(請)。「回胴式遊技機およびその小役制御方法」、同、14-811(請)。「回胴式遊技機」、㈱三社電機製作所（大阪）、14-797。「対話型ゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、14-928。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、14-929。「メダルゲーム装置」、同、14-930。「分解演出装置」、同、14-931。「音声認識遊技装置、音声認識率処理方法及び記録媒体」、同、14-937。「音声認識遊技装置及び記録媒体」、同、14-940。同、14-941。「レースゲーム装置、レースゲーム進行方法、記録媒体」、コナミ㈱（東京）、14-932(請)。「ゲームシステム及びそれに用いる記憶媒体」、同、14-936(請)。「ダンスゲーム装置」、同、14-943。「景品取得遊技機」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、14-933。「景品取得ゲーム装置及びゲーム装置」、同、14-934。「ゲーム装置、ゲーム進行方法及び記憶媒体」、同、14-947。「ゲーム内ゲージの表示方法と装置」、㈱タイトー（東京）、14-935。「ゲーム条件メモリを具備したゲーム機」、同、14-942。「ゲームシステム、情報書換装置、および記憶媒体」、㈱トミー（東京）、14-938。「電子ゲーム装置、その方法及び記憶媒体」、㈱セガ（東京）、14-939。「コントローラ」、同、14-945(請)。「CDの信号によって、自己組織化されるゲーム」、清水貴弘（京都）、14-944。「ゲーム装置」、㈱アリカ（東京）、14-946。「懸賞付きゲーム配信システム」、㈱スーパープランニング（静岡）、14-948。「ゲーム提供システム」、津賀克志（千葉）、14-949。「遊戯装置および広告システム」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、赤松彰宏（大阪）、14-950。「報酬付加型インターネットゲームサービス」、阪本雅司（大阪）、14-951。「遊戯器具」、有川光浩（大阪）、14-952(請)。「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、14-953。「遊戯車両施設」、同、14-954。同、14-955。「遊戯施設」、同、14-956。同、14-961。「椅子に体を保持する装置」、太陽鉄工㈱（大阪）、14-957。「遊戯乗り物装置」、泉陽機工㈱（大阪）、14-958(請)。「バーチャル海外旅行体験施設」、深川登（大阪）、14-959。「移動体搭乗者への映像観賞システム」、日本ビクター㈱（神奈川）、14-960。

一月十五日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、14-11137。同、14-11144。同、㈱コナミパーラーエンタテインメント㈱（東京）、14-11139(請)。同、㈱三共（群馬）、14-11152。「スロットマシンのフロントドア」、アルゼ㈱（東京）、14-11138。「遊技機」、同、14-11143。同、14-11151。同、アルゼ㈱（東京）、㈱セタ（東京）、14-11140。同、㈱平和（群馬）、14-11142(請)。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、14-11141。「リールユニット」、日本サーボ㈱（東京）、14-11148。「メダルプッシャゲーム装置」、㈱セガ（東京）、14-11239。「遊戯機の設置機構」、船井電機㈱（大阪）、14-11241。「テレビゲーム機器の利用時間抑制装置」、静岡日本電気㈱（静岡）、14-11242。「記録媒体、プログラム、エンタテインメントシステムおよびエンタテインメント装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、14-11243(請)。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、14-11244(請)。「ゲーム機、ゲーム機の動作制御方法および記録媒体」、同、14-11245(請)。「ゲーム装置及びファール判定方法、記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、14-11246。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、14-11249。「マルチプレイヤーゲーム用の情報提供システムおよび情報記憶媒体」、同、14-11251。「テレビジョン受像機等表示装置を用いるゲーム機」、㈱ティーアイ東京（東京）、14-11247。「コンピュータによるゲームの進行度合い表示方法及び装置及びビデオゲーム装置」、㈱アーベル（東京）、14-11248(請)。「ゲームシステムおよび携帯ゲーム機」、任天堂㈱（京都）、14-11250。「遊戯施設用走行体の搭乗者保護装置、及び、遊戯施設の走行体」、三菱重工業㈱（東京）、14-11253。「遊戯施設」、同、14-11254。「遊戯施設、及び、遊戯施設の走行体」、同、14-11257。「たまらんど」、水谷哲雄（大阪）、水谷嘉治（東京）、14-11255。「シミュレーションライドカプセル」、㈱日立製作所（東京）、14-11256。

セガ社開発

鈴木氏の作品集

アスペクトから第1巻

セガ社「ハングオン」や「バーチャファイター」（VF）」を生み出したゲームプロデューサー、鈴木裕氏（㈱セガAM2社長）の単行本「ゲームワークスVOL1」（五千八百円）が、㈱アスペクトから一月三日出版された。

これは同氏がプロデュースしたTVゲーム機について、発想の原点から完成に至るまでの試行錯誤などをインタビュー形式で分かりやすく語った本で、ゲームクリエイターとゲームファンへのメッセージとしてまとめている。

同氏プロデュースによる一作目「ハングオン」から「スペースハリアー」「アウトラン」「アフターバーナー」「パワードリフト」と八五－八八年の五作品について、同氏の考え方などとともに設計図や原画、写真を掲載。またゲームクリエイターをめざす若者へのアドバイスとして、「VF」とDC用「シェンムー」を例に引きながら「集中力の持続と情報の吸収力が大切」と語っている。

なおこの本で採り上げている五作品のDC用ソフトを収めたCD-ROMが付いている。

「ゲームワークスVOL1」の表紙から

タイトー直営店に

シール用カード

写真シール機の販促に

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は、写真シールを貼付して使う名刺カード「ポップティーンカード」を無料で十二月十五日から直営百二十店に備え付けている。

これは企画会社の㈱ユナイテッドエピック（本社東京、斉藤大社長）と月刊誌「ポップティーン」発行所の㈱角川春樹事務所（本社東京、大杉明彦社長）との共同事業として実施したもの。

カードには名前とメールアドレスの記入欄、写真シールの貼付場所があり、同月刊誌のキャラが付いている。デザインは三十パターンを用意し、順次追加していく。また裏面は企業広告スペースとし、現在五社のPR広告を印刷しているが、問い合わせが多く今後かなり増えるとのこと。

タイトー直営店では、同カードを入れた専用ラックをシール機の周辺に設置し、来場者が自由に何枚でも持ち帰ることができる。同社は「シール機の利用促進のためのツールとしての効果が期待できる」としている。

上は「ポップティーンカード」30種類のうち2種類

家庭用ソフト開発の

旧オーツー破錠

借入金とコスト負担に

民間の信用調査機関調べによると、㈱アール・エー・アイ・ティ・エス・ライツ（東京都新宿区四谷、日高豊社長）が十一月三十日、一回目不渡りを出し業務を停止した。負債は約七億円。

九〇年七月に設立した家庭用ゲームソフトメーカーで、当初の社名は㈱オートゥー。九一年四月に㈱オーツー、〇一年八月に現社名に改称した。「ハイスクール・テラストーリー」、「戦国将棋」などがある。本社ビル取得に伴う借入金が負担となった上、「PS2」や「Xbox」用ゲームソフトの開発費用が膨れ上がり、行き詰まった。

名古屋ジューク元社長

小川正宏氏死去

小川正宏氏

小川　正宏氏（おがわ・まさひろ＝名古屋ジューク㈱元社長）　一月十二日午前十時四十五分、心不全のため名古屋市緑区の病院で死去。七十一歳。東京都出身。自宅は名古屋市千種区千種台十四の九、東千種ハイツ2-D。葬儀・告別式は十三日午前九時から名古屋市瑞穂区内の紫雲殿で行なわれた。喪主は長男智宏（ともひろ）氏。

一九五九年に創業、七〇年に設立した名古屋ジュークの創業者で、ジュークボックスとゲーム機の販売、オペレーションで知られた。十年ほど前から脳梗塞などの病気に悩まされ、入退院していた。このため名古屋ジュークは〇一年四月に破産宣告を受けた。小川氏は三年前まで中部OP協会や愛知県オペレーター協会の役員をしていた。

論潮

ゲーム基板

ゲーム場のTVゲーム機のオペレーション収入が昨年の夏ごろから回復しているが、これはカプコン「機動戦士ガンダム・連邦VSジオン」シリーズ二作、「カプコンVSSNK」シリーズ二作、ナムコ「鉄拳4」、セガ社「バーチャファイター4」などの人気が支えているからである。JAMMA規格の基板タイプとして、交換できるこれらのゲームソフトは、もともとゲーム場のオペレーション収入を押し上げる強力なパワーとされてきた種類のものではあるが、今では支えるので精一杯という感じである。それほど基板タイプのTVゲームは一時の勢いを失ってしまった。このことは、基板タイプの開発メーカーが全盛期に比べかなり減ったことでも裏付けられよう。AM業界の危機はここにも読みとることができる。

メイン基板に家庭用本体の基板を利用することが多くなったことから分かるように、家庭用との関係が、こうした状況を生む大きな原因になったと考えられる。大きなリスクを負ってメイン基板を開発できるメーカーは少なく、それより高度なメイン基板を持つ家庭用を業務用として利用することになったのだ。このためゲームソフト開発は家庭用と業務用の両方で進められるが、業務用向きでないのは家庭用のみとなる。こうしてゲームソフト開発の幅は、業務用の場合は家庭用よりも狭くなっていく。

しかしTVゲームがヒットしてきた理由を見ると、必ずしもハードウェアで左右されるものではなく、いくぶん抽象的ではあるが単に面白いかどうかにかかっていることが分かる。アイデア、センス、そうしたものが大きな要素となっているのだ。だからメイン基板はなにも高度でなくてもよいが、家庭用では次々と高度化されていく。しかも業務用を家庭用に移植するのは容易である。

両分野での開発がバランスよく行なわれるなら理想的だが、それは難しいらしい。業務用開発は困難な時期が続くようだ。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の 解釈運用基準（抄）

警察庁生活安全局長が〇一年九月十九日、全国の都道府県と警察に通達した「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈運用基準」のうち、主に「八号営業」（ゲームセンター等）に関わる部分を以下に抄録した。

「八号営業」を風俗営業に取り込んだ風営法については、施行に伴い八五年一月二十九日付で「解釈基準」が出され、その後の改正法施行に伴い九九年二月五日に改正された「解釈基準」が出された。従って、今回の「解釈運用基準」は二度目の改正分となる。

警察庁・生活環境課によると、改正後の「解釈運用基準」は、「八号営業」など既定の風俗営業について基準内容を変えていない。これまで誤解を生じるおそれのあった箇所について明確化しただけだ——と説明している。

しかし、今回の改正により、少なくとも「八号営業」について事態が改善されたと言うのは困難で、むしろ混乱を増やすことになったと評されている（本紙第646号などのニュース記事参照）。

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令（昭和五十九年政令第三百十九号。以下「令」という。）、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律に基づく許可申請書の添付書類等に関する内閣府令（昭和六十年総理府令第一号。以下「府令」という。）、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則（昭和六十年国家公安委員会規則第一号。以下「施行規則」という。）、遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則（昭和六十年国家公安委員会規則第四号。以下「遊技機規則」という。）等について必要な解釈及び運用の基準は、次のとおりとする。

目次（略）

第一 法の目的について（法第一条関係）

1 趣旨

法第一条は、善良の風俗と清浄な風俗環境の保持及び少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止が法の目的であることを明らかにするとともに、風俗営業は業務の適正化を通じてその健全化を図るべき営業であることを明確にし、風俗営業が適正に営まれている場合でも取締りの対象であるかのような誤解を与えることのないようにしたものである。

2 善良の風俗の保持

「善良の風俗」の「保持」とは、国民の健全な道義観念により人の欲望を基盤とする風俗生活関係を善良の状態に保持することである。

3 清浄な風俗環境の保持

「清浄な風俗環境」の「保持」とは、さまざまな風俗生活関係から形成される地域の風俗環境その他社会の風俗環境を清浄な状態に保持することである。

4 少年の健全な育成に障害を及ぼす行為の防止

「少年の健全な育成に障害を及ぼす行為」の「防止」とは、発展途上にある少年の心身に有害な影響を与え、その健全な成長を阻害する効果をもたらす行為を防止することである。

第二 客にダンスをさせる営業について（法第二条第一項第四号関係）（略）

第三 ゲームセンター等の定義について（法第二条第一項第八号関係）

1 趣旨

本号は、ゲーム機賭博事犯や少年非行の温床となるおそれのあるゲームセンター等を、風俗営業とすることによりその健全化と業務の適正化を図ることとするものである。

2 遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）」を設置して客に遊技させる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、施行規則第三条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外するという趣旨ではない。

なお、

① 実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類する疑似体験を行わせるゲーム機（戦闘により倒した敵の数を競うもの等、運転や操縦以外の結果が数字等により表示されるものを除く。）

② 機械式等のモグラ叩き機

については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、規制の対象としない扱いとする。

(1) スロットマシンその他遊技の結果がメダルその他これに類するものの数量により表示される構造を有する遊技設備（施行規則第三条第一号）

スロットマシンのほか、ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機等メダル、遊技球等の数量により遊技の結果が表示される遊技設備をいう。

(2) テレビゲーム機（勝敗を争うことを目的とする遊技をさせる機能を有するもの又は遊技の結果が数字、文字その他の記号によりブラウン管上に表示される機能を有するものに限るものとし、射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。）（施行規則第三条第二号）

ブラウン管、液晶等の表示装置に遊技内容が表示される遊技設備で、人間と人間若しくは機械との間で勝敗を争うもの又は数字、文字その他の記号が表示されることにより、遊技の結果が表わされ、優劣を争うことができるものをいう。

前者の例としては対戦型麻雀ゲーム、後者の例としてはインベーダーゲームが挙げられる。

(3) フリッパーゲーム機（施行規則第三条第三号）

いわゆるピンボールゲームをいう。

(4) 前三号に掲げるもののほか、遊技の結果が数字、文字その他の記号又は物品により表示される遊技の用に供する遊技設備（人の身体の力を表示する遊技の用に供するものその他射幸心をそそるおそれがある遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。）（施行規則第三条第四号）

遊技の結果が数字等で表示される遊技設備のうち、遊技の結果を数字等で表示し、その結果により優劣を争うもので、(1)から(3)までに掲げるものを除いたものをいう。

このうち、人の身体の力を表示する遊技の用に供するものとは、投げた球のスピードを計測するもの、パンチの強さを計測するもの等、人の身体の能力を計測するものをいう。

また、射幸心をそそるおそれのある遊技の用に供されないことが明らかであるものとは、同一の条件の下に繰り返し遊技したとしても結果に変わりがない遊技設備をいい、

生年月日、血液型、自己の性格等を入力して遊技する占い機がこれに該当する。

(5) ルーレット台、トランプ及びトランプ台その他ルーレット遊技又はトランプ遊技に類する遊技の用に供する遊技設備（施行規則第三条第五号）

ルーレット遊技又はトランプ遊技の用に供する遊技設備のほか、賭博に用いられる可能性がある花札、サイコロ等を使用して遊技をさせ、優劣を争わせるための遊技設備であって、(1)から(4)までに掲げるもの以外のものをいう。

3 店舗その他これに類する区画された施設

本号は、「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技機を用いて客に遊技をさせる営業を対象とする。したがって、屋外にあるもの等「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所において客に遊技をさせる営業は、本号の対象とはならない。

また、本号の対象は、「店舗」及び「店舗に類する区画された施設」であるが、「店舗」に当たらない後者についてのみ令第一条の三の要件に当たるものを対象外とするものである。

(1) 店舗

ア 店舗の意義

「店舗」とは、社会通念上一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立した施設をいい、ゲームセンター、ゲーム喫茶のように法第二条第一項第八号の営業用に設けられた店舗である場合はもとより、飲食店営業、小売業等の営業用に設けられた店舗も、法第二条第一項第八号の「店舗」に含まれる。すなわち、社会通念上の「店舗」に遊技設備を備える場合は、風俗営業の許可を要することとなる。

施設が「一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立」しているとは、看板等の表示、従業員の服装、又は営業時間の独立性等その実態から判断して、一つの営業単位としての独立的性格を有することをいう。したがって、区画された施設が一個の営業用の家屋である場合には当然に店舗となるが、区画された施設がビルディング等の大規模な建物の内部にある場合でも、この独立的性格を有するときには、店舗に当たる。

イ 風俗営業の許可を要しない扱いとする場合

アによれば、例えば、大きなレストラン等の店舗の片隅に一台のゲーム機を設置する場合にも風俗営業の許可を要することとなるが、この事例のように当該店舗内において占めるゲーム機営業としての外形的独立性が著しく小さいものについては、法的規制の必要性が小さいこととなる場合もあると考えられる。

そこでゲーム機設置部分を含む店舗の一フロアの客の用に供される部分の床面積に対して客の遊技の用に供される部分（店舗でない区画された部分も含む。）の床面積（当該床面積は、客の占めるスペース、遊技設備の種類等を勘案し、遊技設備の直接占める面積のおおむね三倍として計算するものとする。ただし、一台の遊技設備の直接占める面積の三倍が一・五平方メートルに満たないときは、当該遊技設備に係る床面積は一・五平方メートルとして計算するものとする。）が占める割合が一〇パーセントを超えない場合は、当面問題を生じないかどうかの推移を見守ることとし、風俗営業の許可を要しない扱いとする。

なお、「店舗の一フロア」とは、雑居ビル内の一つのフロアに複数の店舗があり、その中の一つの店舗にゲーム機を設置する場合には、そのフロア全体の床面積ではなく、当該店舗内のみをいう。また、「客の用に供される部分」には、カウンターやレジの内側等専ら従業者の用に供されている部分や洗面所等当該フロアとは完全に区画されている部分は含まない。

(2) 店舗に類する区画された施設

店舗に類する区画された施設において客に遊技をさせる営業は、政令で定める施設において営まれる営業を除き、本号の対象となる。

「店舗に類する区画された施設」とは、いわゆるゲームコーナーのように「店舗」に当たらない区画された施設で、営業行為の行われるものをいい、例えば、旅館、ホテル、ショッピングセンター等の大規模な施設の内部にある区画された施設をいう。

店舗に類する区画された施設については、令第一条の三で定めるものは、対象から除外される。

令第一条の三中「当該施設の内部を……当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」とは、例えば、通常の区画されたゲームコーナーにあっては、通路等に接した面について、

① テーブルの高さ程度以上の部分が開放されているもの

② ガラス張り等で閉鎖されている場合には、当該ガラス等が無色透明でおおい等がなされていないもの

等であって、内部の照明又は構造、設備若しくは物品等が見通しを妨げず、外部から内部のほぼ全体を見通すことができるものがこれに該当する。

また、大規模小売店舗内の区画された施設については、大規模小売店舗内の店舗に当たらない区画された施設のうち、小売業の用に供し、又はこれに随伴する施設で、主として小売業部分に来集する顧客が利用するものがこれに当たる。

なお、(1)イの扱いは、区画された施設についても同様である。

第四 接待について（法第二条第三項関係）（略）

第五 店舗型性風俗特殊営業の定義について（法第二条第六項関係）（略）

第六 無店舗型性風俗特殊営業の定義について（法第二条第七項関係）（略）

第七 映像送信型性風俗特殊営業の定義について（法第二条第八項関係）（略）

第八 接客業務受託営業の定義について（法第二条第九項関係）（略）

第九 風俗営業の許可について（法第三条、第四条及び第五条関係）

1 一般的留意事項

許可申請書類の記載は、簡潔で必要十分なもので足りることとするとともに、審査事務の合理化、審査期間の短縮化を図り、申請者に無用の負担をかけることのないように努める必要がある。

2 営業所の意義

「営業所」（法第三条第一項）とは、客室のほか、専ら当該営業の用に供する調理室、クローク、廊下、洗面所、従業員の更衣室等を構成する建物その他の施設のことをいい、駐車場、庭等であっても、社会通念上当該建物と一体とみられ、専ら当該営業の用に供される施設であれば、「営業所」に含まれるものと解する。

3 風俗営業の営業所の同一性の基準

風俗営業については、次のような行為が行われたときに営業所の同一性が失われるものとし、この場合には新規の許可を要する。

(1) 営業所の建物（当該営業の用に供される部分に限る。以下同じ。）の新築又は移築

(2) 営業所の建物の床面積が従前の二倍を超えることとなる増築

(3) 営業所の建物内の客の用に供する部分の改築

（注） 「新築」とは、建築物の存しない土地（既存の建築物のすべてを除去し、又は、そのすべてが災害等によって滅失した後の土地を含む。）に建築物を造ることをいう。

「移築」とは、建築物の存在する場所を移転することをいう。

「増築」とは、一の敷地内の既存の建築物の延べ面積を増加させること（別棟で造る場合を含む。）をいう。

「改築」とは、建築物の一部（当該部分の主要構造部のすべて）を除却し、又はこれらの部分が災害等によって消滅した後、これと用途、規模、構造の著しく異ならないものを造ることをいう。

「主要構造部」とは、壁、柱、床、はり、屋根又は階段をいう。ただし、間仕切り、最下階の床、屋外階段等は含まない（建築基準法第二条第五項参照）。

4 営業所の所在地を管轄する公安委員会（略）

5 許可の条件

許可時の客観的事情に照らし、許可をするに当たって条件を付する必要がある場合には、必要な条件を付して許可をすることができるほか、許可後に客観的な事情に変化があった場合において、周囲の風俗環境との調和を図ること等のために、許可後においても、随時、条件の付加又は変更ができる。

許可に条件を付し、又はこれを変更することができるのは、法令又は条例を遵守していても、具体的な事情により、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為が行われるおそれがある場合に限られ、付される条件も、これらの行為を防止するため、必要最小限度のものでなければならない。

条件が必要最小限度であるためには、次の要件を満たす必要がある。

① 条件が、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為に関するものであること。

② その条件を付したことにより、そのような行為を防止することができること。（合理的な関連性があること。）

③ 比例原則の範囲内であること。

④ 営業者が受忍すべき範囲のものであり、営業者に無用の負担をかけるものでないこと。

なお、許可時に条件を付する場合は、許可証の表面に営業の種類を記載するほか、許可証の裏面に記載するものとする。したがって、許可後に新たに条件を付し、又はこれを変更する場合は、風俗営業者から許可証の提出を求めその表面又は裏面の記載の加除訂正を行うものとする。

(1)～(2)（略）

(3) 営業所が営業制限地域に近接して存在する場合における条件

営業制限地域への風俗営業の営業所の拡張が行われることにより、法が営業制限地域については特に良好な風俗環境の保全を図っていることの趣旨が損われることのないようにするため、風俗営業の営業所が営業制限地域に近接して存在する場合（許可後において営業制限地域に近接して存在することとなった場合を含む。）においては、当該営業制限地域を特定した上で、当該営業制限地域内に営業所の拡張を行ってはならない旨の条件を付することとする。

(4) 許可後において営業所が営業制限地域内に存在することとなった場合における条件

許可をした後において風俗営業の営業所が営業制限地域内に存在することとなった場合においては、都道府県の判

謹　告

プリントシール機“2重接客機能”の実用新案取得

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、現在お客様にご好評頂いております弊社プリントシール機「チルティショット（2001年6月発売）」及び「らくパラショット（2002年2月発売）」にて搭載いたしました「2重接客機能」に関して、弊社が出願しておりました実用新案がこのほど国内実用新案登録の運びとなりました。

実用新案登録第３０８３２５５号（登録日2001年10月31日）　　　「画像印刷装置」

（実用新案の内容）　利用者が落書きをしている間でも、他の利用者は撮影ができるプリントシール機に関するものです。

本実用新案の「実用新案登録請求の範囲」は、下記のとおりです。（12のうち、その代表的な請求項1のみを引用いたします。）

【請求項１】

被写体を撮影する撮影手段と、前記撮影手段により撮影された前記被写体の画像を表示する第１の表示手段と、前記第１の表示手段による表示に基づき、編集対象の画像として選択された前記被写体の画像を表示し、編集入力を受け付ける第２の表示手段とを備え、前記第１の表示手段により表示される前記被写体の画像を撮影する撮影空間と、前記第２の表示手段により表示される前記被写体の画像を編集する編集空間とが異なる位置に設けられることを特徴とする画像印刷装置。

ご承知のとおり、実用新案権は当該実用新案にかかる考案の実施について独占する権利であり、弊社の許可を得ずに、上記実用新案内容に該当する機能をもつプリントシール機を、製造・販売および使用する行為などはいずれも弊社の上記実用新案権を侵害する行為となります。従いまして、弊社としましては、他社製品に上記の侵害行為が発見された場合は、侵害行為を行なう各社に対して法的措置を含む断固たる措置を講じる所存であります。また、万が一侵害行為の商品を取り扱われますと、その商品を購入された方等を含め、各関係者に対して多大なご迷惑をおかけすることにもなりますので、十分なご留意を頂きますよう予めお願い申し上げる次第でございます。

平成14年２月

オムロン株式会社
事業開発本部
コロンブス事業推進部

断により、当該営業所の拡張について必要な条件を付することとするほか、地域の実情及び個別具体的な状況に応じ、必要な条件を付するものとする（例えば、ゲームセンター等（八号営業）の許可をした後に当該ゲームセンター等の至近距離に学校ができた場合において、窓ガラスをすりガラスにする等により、当該学校から営業所の内部を見通すことをさえぎることができる設備を設けることという内容の条件を付することが考えられる。）。

6　旅館業を営む者に対する風俗営業の許可（略）

7　許可の基準（略）

8
(1)　構造及び設備の技術上の基準
施行規則第六条の表中「見通しを妨げる設備」とは、仕切り、つい立て、カーテン、背の高いいす（おおむね高さが一メートル以上のもの）等をいう。

(2)～(4)（略）

(5)　施行規則第六条の表中「善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害し、又は少年の健全な育成に障害を及ぼすおそれのある写真、広告物、装飾その他の設備」とは、(2)に掲げる設備のほか、例えば、酒、たばこ又は令第四条で定める物品により遊技の結果を表示するクレーン式遊技機等の遊技設備をいう。

9　風俗営業の許可に係る営業制限地域の指定（略）

10　営業所の滅失による許可の特例（略）

11　令第七条に規定する営業（略）

12　許可申請書の添付書類（略）

13　許可証（略）

第十　相続について（法第七条関係）（略）

第十一　法人の合併について（法第七条の二関係）（略）

第十二　法人の分割について（法第七条の三関係）（略）

第十三　特例風俗営業者の認定について（法第十条の二関係）（略）

第十四　風俗営業の規制について（法第九条、第十三条、第十五条、第十六条、第十八条の二、第十九条、第二十条、第二十三条及び第二十四条関係）

1
(1)　営業所の構造及び設備の変更
軽微な変更に当たらない変更
法第九条第一項の軽微な変更に当たらない変更のうち「営業の方法の変更に係る構造又は設備の変更」（府令第二条第四号）とは、まあじゃん屋をぱちんこ屋に変更する場合、和風料理店を洋風カフェーに変更する場合等、営業の種類を変えることにより営業の方法に基本的な変更がある場合は、これに該当することとなる。したがって、許可証に記載の「営業の種類」を異にする営業方法の変更については、府令第二条第四号に該当し、公安委員会の承認を要することとなる。

(2)　軽微な変更
法第九条第三項第二号の規定による届出を要する構造又は設備の変更は、営業所の小規模の修繕又は模様替、食器棚その他の家具（作り付けのものを除く。）、飲食物の自動販売機その他これに類する設備の設置又は入れ替え、照明設備、音響設備又は防音設備の変更、遊技設備（ぱちんこ屋及び第七条に規定する営業に係る遊技機を除く。以下1において同じ。）の増設又は交替（遊技設備の区分（施行規則別記様式第二号の許可申請書その二（B）又はその二（C）の遊技設備の区分）ごとの数の変更がある場合に限る。）等である。

(3)　届出を要しない変更
次に掲げる構造又は設備の変更（(2)に該当するものを除く。）については、法第九条第三項の届出を要しない。
①　軽微な破損箇所の原状回復。
②　照明設備、音響設備等の同一の規格及び性能の範囲内で行われる設備の更新
③　法第二条第一項第八号の営業における遊技設備のソフトのみの入れ替え及びそれに伴う操作部分の変更
④　遊技設備の位置の変更
⑤　営業所内の見通しを妨げない程度の軽微ないす、テーブル等の配置の変更

(4)　管理者に係る変更の届出を受けた場合における措置（略）

2　営業時間の制限
風俗営業終業後に引き続き同一の営業所を利用して飲食店営業を営むことは、時間外営業等の脱法行為を誘発するおそれがあるので、次のような措置が講じられ、営業の継続性が完全に断たれる場合に限り、飲食店営業としての継続を認めるものとする。
ア　（略）
イ　ゲームセンター等については、ゲーム機設置部分を区画して当該部分を閉鎖して立ち入れないこととすること又はゲーム機を撤去する（ゲーム機の元の電源を切り、かつゲーム機に覆いを掛ける等撤去に準じる措置を講ずることでも差し支えない。）ことによって営業すること。

3～7（略）

8　遊技場営業者の禁止行為
(1)　遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供するクレーン式遊技機等の遊技設備により客に遊技をさせる営業を営む者は、その営業に関し、クレーンで釣り上げる等した物品で小売価格がおおむね八百円以下のものを提供する場合については法第二十三条第二項に規定する「遊技の結果に応じて賞品を提供」することには当たらないものとして取り扱うこととする。

(2)　法第二条第一項第八号に規定する営業を営む者が、遊技の結果獲得した得点、数量等を直接又は度その他の単位に換算して電磁的方法（電子的方法、電磁的方法その他の人の知覚によって認識することができない方法をいう。）により記録した媒体を発行し、又は交付することは、法第二十三条第三項で準用される法第二十三条第一項第四号に違反する。

9
(1)　営業所の管理者
法第二十四条の規定は、風俗営業の健全化を自主的に促進するため設けたものであり、営業者の自主性を不当に侵害しないように配慮する必要がある。

(2)　法第二十四条第一項中「統括管理する者」とは、全体をまとめて管理する者という意味であり、したがって、本法の管理者には、店長、支配人等が該当する。
なお、営業者自らが当該営業所内における業務の実施を直接統括管理する場合には、営業者が自らを管理者として選任すればよく、他に管理者を選任する必要はない。

(3)　施行規則第三十条中「営業所ごとに専任」とは、その営業所に常勤して管理者の業務に従事し得る状態にあることをいう。
なお、二つの営業所が接着しており、双方の店を同時に統括管理することができ、管理者の業務を適正に行い得る場合にあっては、当該管理者を同一人とすることも可能である扱いとする。

(4)　第二十四条第三項中「代理人、使用人その他の従業者」には、風俗営業者から風俗営業の業務の一部の委任を受けた者及びその者の代理人、使用人その他の従業者を含む。

(5)　施行規則第三十一条第一号中「従業者に対する指導に関する計画」の「作成」とは、例えば、法令遵守のため何月は特に何について指導するか等の計画を作成することをいう。

(6)　法第二十四条第五項の解任の勧告は、行政処分ではなく、その効果は、営業所の自主的判断に待つものである。

(7)　施行規則第三十三条第二項中「管理者（法第十三条の二第一項の認定を受けた風俗営業者の当該認定に係る営業所の管理者であって当該営業所の管理者として選任された後定期講習を受けたことがあるものを除く。）」とあるのは、認定の前後を問わず認定に係る営業所の管理者に選任されてから少なくとも一回以上は定期講習を受けたことがある者については定期講習を行わないことを意味するものであり、認定の後管理者に変更があった場合には、新たに選任された管理者につき選任後最初に行われる定期講習を受講させる必要がある。

(8)　施行規則第三十三条第二項中「特別の事情がある場合」とは、特定の地域の風俗営業について、同種の違反行為が多数行われている状況、少年のたまり場になっている状況等にあり、管理者を集めて講習を行うことによりこれらの事情を解消し、風俗営業の健全化を図ることが期待できる場合、法令の重要な改正があり、管理者に周知させる必要がある場合等をいう。

(9)　管理者講習については、その受講の有無等の状況が特例風俗営業者の認定の要件の一とされている（施行規則第二十条の二）ので、その受講状況等の記録を適切に保管し、平成十六年四月一日以降においては過去十年間の受講記録が整備されているようにする必要がある。

第十五　性風俗特殊営業の届出について（法第二十七条第一項、第三十一条の二第一項及び第三十一条の七第一項関係）（略）

第十六　店舗型性風俗特殊営業の規制について（法第二十八条関係）（略）

第十七　無店舗型性風俗特殊営業の規制について（法第三十一条の三及び第三十一条の四第二項関係）（略）

第十八　映像送信型性風俗特殊営業の規制について（法第三十一条の八第一項から第四項まで関係）（略）

第十九　深夜における飲食店営業の規制等について（法第三十二条関係）（略）

第二十　深夜における酒類提供飲食店営業の規制について（法第三十三条関係）（略）

第二十一　接客業務受託営業に対する規制について（法第三十五条の二関係）（略）

第二十二　指示について（法第二十五条、第二十九条、第三十一条の四第一項、第三十一条の六第二項第一号、第三十一条の九第一項、第三十一条の十一第二項第一号、第三十四条第一項並びに第三十五条の三第一項及び第四項第一号関係）（略）

第二十三　営業の停止等について（法第八条、第二十六条、第三十条、第三十一条の五、第三十一条の六第二項第二号、第三十四条、第三十五条、第三十五条の二並びに第三十五条の四第二項及び第四項第二号関係）（略）

第二十四　年少者の利用防止のための命令について（法第三十一条の十及び第三十一条の十一第二項第二号関係）（略）

第二十五　自動公衆送信装置設置者の努力義務について（法第三十一条の八第五項並びに第三十一条の九第二項及び第三項関係）（略）

第二十六　従業者名簿について（法第三十六条関係）（略）

第二十七　報告及び立入りについて（法第三十七条関係）（略）

第二十八　少年指導委員について（法第三十八条関係）（略）

第二十九　都道府県風俗環境浄化協会について（法第三十九条関係）（略）

第三十　風俗営業者の団体について（法第四十四条関係）（略）

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

「AB」調べ、世界の遊園地

初登場のUSJは7位

10位内の7ヵ所はディズニー関係

米国の業界紙「アミューズメントビジネス」(AB、週刊)は恒例の年末特集号で、世界の遊園地(テーマパーク、アミューズメントパーク)の二〇〇一年度入場者数上位五十ヵ所を発表。東京ディズニーランド(TDL)が千七百七十万人で、九三年度以来連続してトップとなった(同調査では九三年度以降、フロリダ州オーランドのディズニーワールドにあるテーマパークをそれぞれ分けてカウントしている)。

アジアからは韓国のエバーランドが六位から五位へとさらに上げた。日本のユニバーサルスタジオ・ジャパン(USJ)は七位、東京ディズニーシー(TDS)は二十位でそれぞれ初登場。逆にこれまで五十位内にあったハウステンボス、倉敷チボリ公園は欄外に去ったため、日本からは前年同様七ヵ所となった。

「AB」によると、五十位内の遊園地の入場者数は合計で前年比二%増の二億五千五十一万人で、全体に好調だったとしている。地域別では北米が〇・七%減、欧州が一%増、アジアが一二%増。

世界第二位はマジックキングダム(ディズニーワールド内、千四百七十八万人)、三位はロサンゼルス郊外のディズニーランド(千二百三十五万人)、四位はフランスのディズニーランド・パリ(千二百二十万人)で、ここまでの順位は例年どおり。

五位に韓国のエバーランド(九百二万人)が上がってきた。六位はエプコットセンター(ディズニーワールド内、九百一万人)。七位に初登場のUSJ(九百万人)が入った。八位はMGMスタジオ(ディズニーワールド内、八百三十六万人)、九位はアニマルキングダム(同、七百七十七万人)、十位は韓国のロッテワールド(七百四十五万人)で、十位内の七ヵ所をディズニー関係が占めた。USJは米国にあるユニバーサル関係よりも上位につけた。

十一位はオーランドのユニバーサルスタジオ(七百二十九万人)、十二位は英国のブラックプール・プレジャービーチ(六百五十万人)、十三位はオーランドのアイランズ・オブ・アドベンチャー(五百五十二万人)、十四位はオーランドのシーワールド・フロリダ(五百十万人)、十五位は日本の横浜八景島(五百六万人)となっている。

北米については以上のほか、十六位にディズニーランド隣りのカリフォルニア・アドベンチャー(五百万人、初登場)、十七位にユニバーサルスタジオ・ハリウッド(四百七十三万人)、十八位にフロリダのブッシュガーデン(四百六十万人)、十九位にサンディエゴのシーワールド・カリフォルニア(四百十万人)と続いている。

アジアについては、二十位にTDS(九月開業、四百万人)、二十一位に長島スパーランド(三百九十万人)、三十位に韓国のソウルランド(三百十万人)、三十五位に香港のオーシャンパーク(三百万人)、四十一位に鈴鹿サーキット(二百八十八万人)、四十七位にパルケエスパーニャ(二百五十万人)が入った。

遊園地をチェーン展開しているグループ会社では、ウォルトディズニー・アトラクションズ社が計九千四百七十万人でトップだった。二位はシックスフラッグス社(計五千百二十万人)、三位はユニバーサルスタジオ・レクレーショングループ(三千百二十万人)、四位はシーワールドなど経営するアンホイザー・ブッシュ・テーマパークス社(二千六十万人)、五位はナッツベリー・ファームなどのシーダーフェア社(千四百三十万人)。

コンセプトや内容のしっかりした遊園地は成長を続けるが、そうでないものは脱落している。

マジックマウンテンで

究極の「X」完成

アロー社製コースター

米国アロー・ダイナミックス社(ユタ州クリアフィールド、フレッド・ボリンブロークCEO)が開発した新タイプのローラーコースター「フォースディメンション」(四次元)の一号機が一月十二日、ロサンゼルス郊外にある遊園地、シックスフラッグス・マジックマウンテンでオープンした。同園での名称は単に「X」という。

このローラーコースターはコースもスリルに富んでいるが、座席部分がこれまでのようなカプセル内になく、カプセルの外側に二人分ずつ左右にあり、進行する動きによって座席部分が上下に回転するというもの。コース上の動きに、カプセルを軸とした座席回転が加わるので〝四次元〟の動きとなる。

これまでのカプセルに当たる部分は、パイプレールを車輪で抱え込んでおり、しかも四人分を七列つないだ台車部分の重量は五トンもある。これが、全長千百㍍あるコースを時速百二十㌔㍍の速度で上下動しながら疾走していく。コース上のドロップは高さ六十一㍍。

乗客は安全バーで固定されており、またコースターの動きはコンピューターで制御されている。そして身長百二十一㌢以下だと乗れない。車両は三セットあり、一時間に千六百人が利用できる。

レールのない

ロボコースター

産業用を応用した独製

IAAPAショー01で披露されたドイツのクラロボテル社の「ロボットコースター」は、産業用ロボット開発技術を遊園施設に応用したもの。先端に乗客(二人分)が座るシートを設け、急激に上昇、回転させたりすることにより、あらゆるタイプの遊園施設の動きを体験できるという。

ドイツのシュワルツコフ社の小間で展示され、周囲に安全柵を設けた。コンピューターで動きを制御するので、激しい動きからゆっくりとした動きまで設定できる。すでに数件受注したとのこと。

遊園施設の魅力を動きにだけ求める客には最適かも知れない。しかしスリルライドではない楽しみを求める客を満足させることはないだろう。

「ロボットコースター」

米国SS社

買収に伴い会社を解散

米国ステートセールス&サービス社(メリーランド州バルチモア、スチーブ・コーニスバーグ社長)は一月四日、H・ベティ・インダストリーズ社(HBI)に買い取られることが決まったが、同時に整理・解散することも一月十六日に決まった。

ステートセールス社は一九六〇年、先代のコーニスバーグ氏とワイズマン氏によって設立され、八三年からスチーブ・コーニスバーグ氏が率いてきたが、四十一年の歴史を閉じることになる。

具体的には業務を、HBI社の輸出子会社が引き継ぐとともに、ステートセールス社の債権債務を整理するもの。従業員を引き受けることは当初の合意に含まれている。

アーケードプラネット社

4件の特許有効

再審査の結果を発表

米国アーケードプラネット社(カリフォルニア州リバーモア、ノーマン・ピーターメイヤー社長)は一月四日、アーケードゲーム機のプログレッシブ・ボーナスに関する四件の特許の有効性が再確認された、と発表した。

同社はレーザートロン社の三名の設立者とオラクル社のラリー・エリソン会長によって九七年に設立され、レーザートロン社ブランドのリデムプションゲーム機を幅広く展開している。

四件の米国特許は登録済みのものであるが、無効だと主張する第三者の主張により、米国特許局が再審査していたが、有効だと再確認された。そのタイトル、特許番号、発行日は次のとおり。

「アーケードゲーム」5292127(九四年三月八日)、「同」5409225(九五年四月二十五日)、「チケット・リデムプション・アーケードゲーム」570004(九七年十二月二十三日)、「プログレッシブボーナス付きマルチゲームシステム」5743523(九八年四月二十八日)。

International Trade Show

Show	Date
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
Am Ex 2002 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
ENADA Spring (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
Tokyo Game Show 2002 (Chiba, Japan)	Mar. 29-31
Torremolinos (Madrid, Spain)	Apr. 3-5
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
World of Entertainment (Praha, Czech)	Apr. 25-27
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May 22-24
TiLE 2002 (Berlin, Germany)	Jun. 11-13
Asian Amusement Expo (Singapore)	Jul. 17-19
GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul. 17-20
Pachinko Pachi-Slot Industrial Fair (Chiba, Japan)	Aug. 28-29
Global Gaming Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 17-19
AMOA Expo/Fun Expo 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 19-21
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 19-21
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 25-27
World Gaming Congress Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 22-24
IAAPA 2002 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 20-23

話題のマシン

「ナオミ2」使用CGドライブゲーム
峠でカーバトル
セガ社「頭文字D・アーケードステージ」

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGドライブゲーム機「頭文字（イニシャル）D・アーケードステージ」が三月中旬発売となる。

これは漫画「頭文字D」をもとにしたもので、同漫画に登場する十六人のキャラと公道でスピードを競うゲーム。ハンドルは実車と同じ一回転半の操作もでき、初心者でもドリフト走行を楽しめる。

コースは異なる峠越えの四種類で、各昼と夜の計八パターンある。

一コースに四人いるライバルキャラに勝ち抜いていく公道最速伝説モードと、スピード記録に挑戦するタイムアタックモードがある。通信対戦も可能。カードシステムにより愛車をチューンナップし使用できる。セガ・ロッソ開発。「ナオミ2」基板使用。標準価格百二十万六千二百五十円。

頭文字D・アーケードステージ

バンプレストのプライズ機
滑り台に落とす
「トレジャースコップ」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、プライズマシン「トレジャースコップ」が三月中旬発売となる。

ボックス内の左右の二層の棚と最下部の三層にミニ景品が並べられ、中央に落とし口がある。左下のスコップを上昇と右移動ボタンでスライドさせた後、スコップが自動的に景品をすくい中央上部の揺れるバケットに入れると、バケットが傾いて下の滑り台（二段階）に落とし、手前へ滑り落ちた景品が払い出される。

形が違うスコップと滑り台の六通りの組み合わせで払い出し量を調整。OP価格四十六万八千円。

トレジャースコップ

多人数用メダルプッシャー
バイクがテーマ
サミー「70ｓライダーズ」

㈱サミー・アミューズメントサービス（本社東京、鈴木実社長）から、多人数用メダルプッシャー「セブンティーズライダーズ」が十一月下旬発売となった。

これは七〇年代のアメリカンバイクをモチーフにしたもので、サイドカーにメダルを積んだバイクが回るギミックや、バイクの絵を合わせるスロット、一定条件で針が動くスピードメーターなどが設置されている。

キャビネットは六角形で六つのプレイフィールドを設置。一つのフィールドにメダル投入口が二ヵ所あり、二人でプレイできる。

最下部手前のリールスターターのプレートにメダルが触れるとスロットが回転、絵柄が揃うと上部のサイドカーが傾き大量のメダルがフィールドに落とされる。ジャックポットやボーナスゲームが連続するなど多くのフィーチャーがある。OP価格五百四十八万円。

70ｓライダーズ

バッテリーカー
リアルなモデル
ミゼッティの白バイと消防車

ミゼッティ工業㈱（本社東京、橋本保彦社長）から、バッテリーカー「M167型白バイ」と「M168型消防自動車」が十月以降発売となっている。

いずれも実車に忠実なリアルなデザインとなっている。白バイは二人乗りバイクシリーズで、ハーレーのサイドカータイプ。バイクとサイドカーにヘッドライト、サイドカーにはパトライトも付いている。

消防自動車は一人乗り。赤を基調にメタリック調の装飾を施しリアル感を出している。

いずれも擬音装置付きで価格七十五万円。

M167型白バイ

M168型消防自動車

話題のマシン

TVメダルゲーム「ねこショット！」
飛んで島に着地
ナムコから「ぱっくんレストラン」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVメダルゲーム機「ねこショット！」と「ぱっくんレストラン」が十二月中旬発売となった。

いずれも同社の新「子ども用シングルメダルシリーズ」で同じキャビネットを使用。メンテナンスは前面の扉を開いて行うことができ、作業の効率化を図っている。それぞれ第一弾、第二弾として同時発売し、今後シリーズ化していく。

「ねこショット！」は、画面上でゴムを引いて飛ばすと巨大なパチンコによってネコを海上に飛ばし、並んでいる島の上に着地させるというゲーム。海上に飛んだ時にボタンを押すと、持っていた傘をパラシュート代わりに開き、ゆっくり降下。ネコは画面左から右へ飛び、その速度に合わせて下部で島が右から左へとスクロールする。着地した島に表示された数字分のメダルが払い出される。ベット枚数が多いほどパチンコの勢いが増す。

「ぱっくんレストラン」は、レストランでネコが並んでいる客となって魚（種類によって払い出し枚数が異なる）を注文（選択）するというもの。

注文後、ネコの前にふたをした皿が次々と流れてくるのをボタンで止めると、ふたが外され、中に注文した魚があればその魚に設定された枚数のメダルが払い出される。ベット枚数が多いほど注文の数が増える。

以上二機種とも価格二十五万円。

ねこショット！　ぱっくんレストラン

メダル機「フラッグロボ」
旗上げ遊び加え
カトウ「ザ・パワーリフター」も

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）から、SCロケ用メダルゲーム機「フラッグロボ」と「ザ・パワーリフター」が三月中旬発売となる。いずれも同じキャビネットを使用したミニタイプのメダルプッシャーゲーム。

「フラッグロボ」は、旗上げゲームを加味したもので、ボックス内に両手に旗を持ったロボットを設置。

フィールド上にある三つの穴のいずれかにメダルが入ると、ロボットの胸の部分にあるLEDスロットがスタートし、3か7の数字が揃うと旗上げゲームに移る。

旗上げゲーム中はメダル投入をやめ、手前にある紅白のレバー二本を操作する。ロボットが上げた旗の色のレバーを倒していき、指示どおり一定回数をクリアすれば多数のメダルがフィールド上に落とされる。アーケードゲームの要素を加えたメダルゲームとなっている。OP価格三十九万八千円。

「ザ・パワーリフター」は、ゴリラがバーベルを持ち上げていくようすを演出したもの。

投入したメダルがフィールド上に三ヵ所あるホールのいずれかに入るとLEDスロットがスタートし、数字が揃うとその数字分の枚数のメダルがバーベルにたまる。7が揃うとゴリラがバーベルを一段階持ち上げ、五段階上がればバーベルのメダルがフィールドに落とされる。OP価格三十九万八千円。

フラッグロボ

ザ・パワーリフター

ユウビスからプライズゲーム
ビー玉を落とし
「ファン・ファン・ファン」

㈱ユウビス（本社大阪、森本登社長）から、プライズゲーム機「ファン・ファン・ファン」が一月上旬発売となった。

ボックス内の右側に無数のビー玉を乗せた棚とその下にピン盤面が設置され、左側と右上には大中小の景品が吊り下げられている。

ビー玉の棚は約十の細長いプレートを並べたもので、上部のバーを移動させどれかのプレートの後部を押すとシーソーのように前部分が上がり、そのすき間からビー玉が落下。下部盤面で転がりポケットに入れば、そこに表示（A～D）の景品が払い出される。プレートは数枚連結でき、落ちるビー玉の量を増やせる。OP価格七十八万円。

ファン・ファン・ファン

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	7.71
2	2	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオンＤＸ（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam DX (Capcom/Banpresto)	6.52
3	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001（イオリス／サンＡＭ　ネオジオ） The King of Fighters 2001 (Eolith/Brezza Soft)	6.50
4	4	パワースマッシュ　2（セガ社　Naomi） Virtua Tennis 2 (Sega)	6.39
5	－	兎・野生の牌（童／タイトー　Ｇネット） Rabbit* (Warashi/Taito)	6.00
6	6	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	5.94
7	7	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	5.62
8	5	斑鳩（トレジャー／セガ社　Naomi） Ikaruga (Toreasure/Sega)	5.54
9	10	ことばのパズルもじぴったん（ナムコ） Word Puzzle* (Namco)	5.53
10	9	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	5.36
11	8	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	5.33
12	13	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.63
13	26	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.60
14	11	式神の城（アルファシステム／タイトーＧネット） Shikigami's Castle (Alfasystem/Taito)	4.57
15	15	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	4.33
16	29	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.30
17	23	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.21
18	22	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.09
19	14	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.05
20	28	上海・昇龍再臨（タイトーＧネット） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.04
21	31	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.01
22	27	バーチャストライカー　2　バージョン2000（セガ社　Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	4.00
23	17	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	3.94
24	24	ギルティギア　Ｘ（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	3.91
25	37	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	3.89

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ルパン三世・ザ・シューティング（セガ社） Lupin Ⅲ - The Shooting (Sega)	8.29
2	3	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.24
3	4	犬のおさんぽ（セガ社） Walk The Dog (Sega)	8.00
4	5	湾岸ミッドナイト（ナムコ） Wangan Midnight (Namco)	7.92
5	1	ダービーオーナーズクラブ　Ⅱ（セガ社） Derby Owners Club Ⅱ (Sega)	7.53
6	6	ザ・警察官　2（コナミ） Police 911 2 [Police 24/7 2] (Konami)	6.82
7	8	ドラムマニア・フィフスミックス（コナミ） Drum Mania 5th Mix (Konami)	6.54
8	14	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.35
9	9	スリルドライブ　2（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.33
10	7	ポップンミュージック　7（コナミ） Pop'n Music 7 (Konami)	6.23
11	10	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.06
12	12	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	5.72
13	13	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	5.43
14	11	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド　2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.30
15	16	ギターフリークス・シックススミックス（コナミ） Guitar Freaks 6th Mix (Konami)	5.10
16	－	ラ・キーボードゥ（セガ社） La Keyboard (Sega)	5.09
17	17	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	5.00
18	18	ＤＤＲ　ＭＡＸ（コナミ） DDR MAX (Konami)	4.70

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	衝撃美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Shogekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.47
2	2	やまとなでしこ（アトラス） Yamatonadeshiko (Atlus)	9.33
3	3	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.17
4	5	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	8.23
5	8	フォト＆シール・Vivit（メイクソフトウェア） Photo & Seal Vivit (Make Software)	8.13
6	4	シャイニーショット（オムロン） Shiny Shot (Omron)	8.08
7	6	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.00

Ludus Tonalis〈33〉

有田佐市

深夜放送で聴いて実に不可思議な音だと戸惑わされたのは、エニグマというプロジェクトによる〈サッドネス（永遠の謎）〉という曲であった。

CDの解説によれば、――ヨーロッパ全域の一大支柱であるカソリックを空間としてとらえ、その中に身を置いた個人の魂の解放をテーマにした一大組曲がこのアルバムである。曲の展開は、教会に一歩足を踏み入れた瞬間から、さまざまに揺れ、解放されていく個人の深層と重なるドラマをどんどん描いていくが、これが単なる宗教賛歌的音楽に終らず、極めてモダンなマインド・ミュージックになっている――

私が聴いたのはずっと後になってからのことであるが、この曲は一九九一年の年明けからヨーロッパ各国、東欧諸国もふくめて、あらゆる国で一番聴かれている曲になり、破格の大ヒット曲となったそうだ。

リズムが当時流行していたロンドン生まれのグランド・ビートに通じるミディアム調のタイトなダンス・ビートで乗りやすいリズムではあるが、リズムだけでは曲は売れないので、やはり大事なのはメロディである。サッドネス（永遠の謎）のメロディはグレゴリオ聖歌風のものであり、これが新しいリズムにのってまず殆んど全欧の人々の関心をひきつけてしまったようだ。

ヨーロッパからロシアにかけてまた南、北米、の大部分、キリスト教の布教がすすんでいる地域の基調になる音はグレゴリオ聖歌である。エニグマの音楽はこの基調になっている音の使用によって、当時の世界のポップスを圧倒した。

翻ってわが国の基調になる音は何であろうか。明治維新後、明治の指導者は西洋の音を基調としたいとして音楽教育をすすめてきたのだが、未だにヨーロッパ諸国の人々は、日本人の西洋音楽の演奏については技術的な問題に関しては納得出来ても、どうして日本人がヨーロッパのクラシックの演奏にかくも熱をあげるのかその理由が把めずに困惑している。

エニグマがよく売れた後に、あたかもエニグマが露ばらいをしたのでそれに続いて真打ちが出てきたという形で、紛れもない、本もののグレゴリオ聖歌が怒涛の勢いで世界中でベストセラーを続けた。

誰もが予測をしていない事態が生じた。真逆（まさか）グレゴリオ聖歌がベストセラーになるなんて、というのが世界中の音楽関係者の本音であった。

何の変哲もないグレゴリオ聖歌のCDであり、一九九三年にスペインで発売されたものである。クエスタ神父指揮、シロス修道院の僧侶たちによる合唱の版であり、それ以前にもいろいろなグレゴリオ聖歌が発売されていたのに、どうしてこのシロス修道院のグレゴリオ聖歌が爆発的な売れ行きを示したのかその理由は未だに分らないようである。

わが国でも、流行語と化してしまった〝癒し〟の音としてキリスト教とは無関係にベストセラーを続けた。

やはりこの音は宗教と関係がある人にも無関係な人々にも、究極の音楽であるという一面をもっているようだ。

そのグレゴリオ聖歌が音の型を備えて残っている音楽としては最古のものである。

西洋音楽史の本では、最初の説明がまずグレゴリオ聖歌からはじめられているので、目につくとこのCDを購入したせいかわが家にもグレゴリオ聖歌のCD、LPともにけっこう置いてあるのだが、なかなか聴く機会がなくて困っている。

というのは、なぜかグレゴリオ聖歌を聴いていると家内が顔色をかえて、とんでくる。

「地獄の底から聴えてくるような響きで気味が悪い」

とか、

「近所の人からオウム真理教の信者に間違えられるから、そんな音楽をかけるのは止めなさい」

とか尋常ではないもの言いでつよく抗議をしてくる。

グレゴリオ聖歌はよほど響きがいいのか、最低のヴォリュームでそっと聴いていても必ずやってくる。丁度どんな餌にでも食いついてくるダボハゼを釣っているのと同じで、とにかくグレゴリオ聖歌をかけたら食らいついてくる。

したがってグレゴリオ聖歌の聴きこみはなかなかおもうようにすすまないのが、わが家の実状である。

あれだけよく売れた歌であるから、たいがいの人はよく御存知の音である。当時もよくいわれていたように、――たった一本の旋律がたゆたうように流れ、聴くものに不思議な安息を与えてくれる――。私は信仰心がないから単に歌とか音と簡単にいってしまえるけれど、キリスト教徒にとっては聖歌である。別にベストセラーにならなくとも、歌の中でも特別な聖歌なのだ。

音楽史を見ていると誰でも気づくことなのだが、ある時点、時点でそれまでのほぼすべての音楽を集大成するような天才が出現してくる。

そういうすぐれた仕事を記録に残す限りいちばん最初に行った人が、六世紀末のグレゴリウス一世であるとされているのだが、近年この見方に対しては種々の異論が出てきている。

ただ中世の絵に微笑ましい一葉があり、解説によれば、――聖霊を表わす鳩がグレゴリウス一世の耳に聖歌をささやき、教皇は口述筆記をしている。このように、中世の人々は、聖歌は聖霊が神に選ばれた聖人に直接吹きこんで伝えたものだと信じていた――

わが国でもイコノグラフ（絵解き）が外国からとりいれられるようになり、どういう動物がその当時どういう象徴（シンボル）であったか、どういう状況、あるいはどういうモノ、動作は何の暗喩であるとかと、昔の西洋、またそれに倣って昔の日本の絵に対する説明がかなり詳しく、かなり正確に行われるようになってきていて、この解説もそういう風潮にのったもので納得させてくれるが、私が解説なしにこの絵を見た時には、鳩が自由に各地から、その土地のウタを拾いあつめてくる、と思われた。

場合によっては各地の人々が、教皇がウタが好きであるというので教皇の下へウタを憶えさせた伝書鳩を飛ばす。教皇は高い椅子に座り耳元で囁く鳩が伝える歌を、再生器のように人間拡声器になり、楽しく歌う。指揮者のように両手両指を動かしている、低い椅子に座って楽譜台のような机に羽根ペンで歌詞を筆記している僧侶と、立ったままメロディを速記している僧侶と二人の速記係が教皇の横にはべっている、とおもいながらその絵を見ていた。

Supreme Court Snubs Koei Copyright Suit

Koei Co., Ltd., Yokohama, had brought a civil lawsuit against Gijyutu-Hyoron Co., Ltd. (Gihyo), Tokyo, on the grounds that a floppy disk file attached to the "Unofficial Guide Book of 'Romans of the Three Kingdoms III'" published by Gihyo infringes upon the copyright of Koei's "Romans of the Three Kingdoms III". However, the Supreme Court has dismissed Koei's complaint, in the same way as did the Tokyo District Court and Tokyo High Court.

Koei released the PC game software "Romance of the Three Kingdoms III" in February 1992. In this strategic simulation game, about 500 characters appear and ability values are set for each of them according to six parameters. Users can also add 68 new characters and set their ability value within the 1~100 range. Gihyo published its "Unofficial Guide Book of 'Romans of the Three Kingdoms III'" in February 1993, with a floppy disk attached. Since the floppy disk contained a file capable of setting ability values above 100, Koei brought a lawsuit in 1993 on the grounds that it constituted an alteration of literary work without permission. However, Koei also admitted the fact that Gihyo had left intact Koei's original computer program in its entirety.

In July 1995 the Tokyo District Court dismissed Koei's complaint. According to the judgement, Gihyo's deed does not constitute an alteration of literary work, since the story asserted by Koei is not a program as literary work, and Gihyo's file setting the ability values of characters is data, not a program as literary work. Koei brought an intermediate appeal.

In March 1992 the Tokyo High Court also dismissed Koei's appeal. According to the judgement, although Koei asserts that utilization of Gihyo's file can alter Koei's "Romance of the Three Kingdoms III'", this PC game software is a simulation game by nature, and the game itself changes endlessly according to the actions of the user. Furthermore, as Koei offered no concrete evidence of alteration, there existed no fact of alteration.

Koei also asserted that its PC game is a movie picture as literary work. Against this, the High Court found that it is not a movie picture as literary work, since the PC game is a simulation game where the user thinks and chooses before still images, and as such, its differs from other ordinary video games which puts the emphasis on the movement of images.

Although Koei brought a final appeal, the Supreme Court dismissed it on December 21, 2001, on the grounds that the reasons for the final appeal are unacceptable under the law. So, Koei finally had to admit defeat. The lawsuit however was very helpful in that it gave clear indication as to the attitude of the courts vis-à-vis video games.

For example, many opinions had been voiced by professional lawyers against the Supreme Court's judgement in February 2001 that sales of the memory card "Xterminater", which can be used for Konami's "Tokimeki Memorial", constitutes infringement of Konami's copyright. As a result of the current Supreme Court judgement, however, a further step forward was taken in the clarifying the relationship between cinematographic literary works and video games. This is seen as having an effect on the ongoing "secondhand game software" sales issue now being examined at the Supreme Court.

Redemption Can't Be Introduced: NPA

The National Police Agency (NPA) expressed its view again on December 12 to officers of the Amusement Operators Union (AOU), a federation of local coin-op operator associations, that in Japan it is impossible to introduce redemption. Although operators and manufacturers suffering from the industry downturn have been pushing for the legalization of redemption, the NPA has so far merely said that it is "impossible". However, Hidenori Yoshida, the NPA manager responsible, has recently come out clearly against the introduction of redemption in the near future.

The details of this meeting are unknown since it was not open to the press. However, it appears that Yoshida said that, if businesses desire to introduce redemption, an applicable licence can be obtained under Fuei No. 7 Operation. Redemption falls under amusement machine operation in Fuei No. 7 Operation, where the player can win prizes as a result of playing a machine.

In principle, under Fuei No. 7 Operation, balls or medals obtained as a result of playing a pachinko or pachislot game are exchanged for prizes. In reality, however, these balls or medals are exchanged for a special prize which, in turn, is immediately exchanged for cash at a nearby exchange window. That is, it is treated as gaming with cash as in the UK, Spain and Germany (called amusement with prize=AWP for some unknown reasons). Japan's amusement arcade operators are operating not under Fuei No. 7 Operation but under Fuei No. 8 Operation, and believed that redemption was covered by Fuei No. 7 Operation and not No. 8. It is guessed that Yoshida also pointed that out.

Meanwhile, both JAMMA and AOU have expressed clearly that they set the introduction of redemption as their major goal. However, they do not show concrete plans such as what sort of legal grounds they give.

SCE Shows Growth With "PS2"

Sony Corp., Tokyo, posted the results of its third quarter ended December 31, 2001, and its home video game division (i.e., Sony Computer Entertainment: SCE) showed ¥383,159 million in revenue, up 62.9% over the same period in the previous year, and ¥66,410 million in operation income (vs. ¥13,944 million of operation loss in the same period the previous year).

According to Sony, it went into the black from the second quarter, as shipments of "Play Station 2" (PS2) and its game software increased considerably in Japan, North America and Europe. However, the share of "Play Station" and "PS one" consoles and game software has been decreasing. Third quarter "PS"/"PS one" shipments amounted to 1.03 million units, this bringing the cumulative total to 89.23 million units. "PS2" shipments numbered 5.42 million units, this bringing the cumulative total to 24.99 million pieces. Shipments of game software for the "PS" numbered 38.0 million, thus bringing the cumulative total to 840 million pieces. Shipments of game software for the "PS2" numbered 52.7 million pieces, thus bringing the cumulative total to 125.2 million pieces.

By decreasing the price of the "PS2" console from ¥35,000 to ¥29,800 on November 29 last year, SCE spurred market diffusion of the machine. It also shipped it in Hong Kong, Malaysia, Singapore and Thailand on December 13, and began shipping it in Taiwan from January 24. It also decided to ship it in Korea from February 22. Since home videos have not hitherto been imported to Korea, at least officially, this is the first time that "PS2" will be sold officially in Korea.

Although SCE has been expanding its market presence in Japan, North America, Europe and Southeast Asia, it remains silent regarding the piracy of "PS" and "PS2" consoles and software in China. SCE has not made any comment regarding copyright infringement problems.

"Xbox" Tagged Price ¥34,800

Microsoft Corp., Tokyo, the Microsoft subsidiary in Japan, announced that the price of the home video game "Xbox" to be shipped on February 22 in Japan be ¥34,800. In the USA it was shipped on November 15 at the price of US$299, and total sales reportedly reached 15 million units by the end of December.

Compared to "PS2", "Xbox" includes both a hard disk and LAN port, making on-line communication possible. As such, it is more expensive than "PS2", some people feel it to be better value.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

TAITO®

人気キャラクター新登場で、一段とパワーアップ!
「一歩」ファンが更に熱くなる!

原作やアニメーションで繰り広げられた
数々の死闘がそのまま再現されています。

おもろいでぇ!幕之内!

SELECT ENEMY 13

宮田 一郎

選択 決定

前作のキャラクターも
勿論選択可能。

チャンピオンの座を掴み獲れ!

ハードパンチャー
はじめの一歩2
THE FIGHTING!
王者への挑戦

4人まで同時プレイが可能
インターネットランキングに対応
http:www.taito.co.jp/gm/ippo/

1st kgw
2nd kgw
3rd kgw
あと 910.000 kgw

ROUND
新登場

●サイズ:W1123mm×D1690mm×H1822mm ●重量:250kg

©森川ジョージ/講談社・バップ・NTV

伊達英二
千堂武士
ヴォルグ・ザンギエフ
沖田佳吾
冴木卓麻
宮田一郎
間柴 了

とめばあちゃんの駄菓子屋™

景品に付いた紐を直接引っ張り、
引っ張った景品がそのまま貰えます。
簡単操作で、とにかく遊び方がシンプル!

ゲーム中にコミカルに動いたり
プレイヤーに対して口うるさく
しゃべる店主「とめばあちゃん」

店やってるよ!!
ほらほら
いらっしゃい
よっといで!!

小型・中型・大型景品を
同時にレイアウト可能

昔懐かしい
駄菓子屋の紐付きくじ?

近日登場!!

TAITO

●サイズ:W880mm×D980mm×H1892mm

株式会社タイトー®

TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。